

Estrategias que favorecen la construcción y la práctica de los acuerdos grupales en los niños del grado jardín de la institución educativa Ciudad Modelo del municipio de Cali

Claudia Maritza Acero Vega

Trabajo presentado para obtener el título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica,

Docente tutor

Yesid Manuel Hernández Riaño

Doctor en Educación

Fundación Universitaria Los Libertadores

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Departamento de Educación

Especialización en Pedagogía de la Lúdica

Bogotá D.C., junio de 2020

## Resumen

Esta sistematización del proyecto de intervención disciplinar basada en la experiencia con la Especialización en pedagogía de la lúdica de la Fundación universitaria los Libertadores de Bogotá, lleva su aplicación en la Institución Educativa Ciudad Modelo en la ciudad de Cali, con veinte nueve estudiantes del grado jardín del nivel preescolar. Orientado hacia las estrategias lúdicas que permiten el aprendizaje de los niños para la construcción y práctica de los acuerdos grupales, enfocándose en los juegos de roles, colaborativos y reglados, dramatizaciones, teatro de títeres, cuentos y ritmos musicales. Un bagaje de herramientas para aplicarse en niños de 4 a 5 años de edad, que no aceptan normas, límites, retan, desobedecen, hacen daños, no hacen caso a la autoridad, agreden verbal y físicamente a otros.

Es conocido que los infantes cuentan con muchos factores en su ambiente que han influenciado en el desarrollo de la construcción de pautas de conductas y valores, como son: la etapa del egocentrismo, la familia, sus compañeros, la escuela, los espacios recreativos, pero ante todo la carencia de contacto con experiencias agradables que les permiten aportar a su aprendizaje en habilidades sociales.

De acuerdo a la información anterior se aplica la metodología cualitativa, inmersa en el campo educativo y bajo la observación directa mediante el instrumento diario de campo; a partir de la recolección de datos analizados e interpretados (diagnóstico) se ponen a disposición para el diseño y la aplicación de la estrategia de intervención, dispuesta en momentos o fases con el propósito de desplegar acciones en el espacio sociocultural donde están inmersos los niños y, conseguir impactar la relación que tienen los mismos con su entorno.

En consecuencia, al implementar las estrategias lúdicas en el proyecto en sus diferentes momentos, los estudiantes logran progresivamente a través de una participación libre y flexible, construir y practicar acuerdos básicos, pero además contener gradualmente sus emociones.

Palabras Claves: estrategias lúdicas, acuerdos grupales, participación, contexto.

## **Abstract**

This systematization of the project of disciplinary intervention based on the experience with the specialization in play pedagogy of the Libertadores University Foundation of Bogota, takes its application in the Educational Institution Model City in the city of Cali, with twenty-nine kindergarten students. Oriented towards the playful strategies that allow children to learn for the construction and practice of group agreements, focusing on role-playing, collaborative and regulated, dramatizations, puppet theatre, stories, and musical rhythms. A collection of tools to be applied to children from 4 to 5 years of age, who do not accept rules, limits, challenge, disobey, do harm, ignore authority, verbally and physically assault others.

It is known that infants have many factors in their environment that have influenced the development of the construction of behavior patterns and values, such as the stage of egocentrism, the family, their peers, school, recreational spaces, but first of all the lack of contact with pleasant experiences that allow them to contribute to their learning in social skills.

According to the above information, the qualitative methodology is applied, immersed in the educational field and under direct observation using the daily field instrument; from the collection of analyzed and interpreted data (diagnosis) are made available for the design and implementation of the intervention strategy, arranged at times or stages for the purpose of implementing actions in the socio-cultural space where children are immersed and, impact their relationship with their environment.

Consequently, by implementing the playful strategies in the project in its different moments, students achieve progressively through free and flexible participation, building and practicing basic agreements, but also gradually containing their emotions.

**Keywords:** playful strategies, group agreements, participation, context.

## Tabla de contenido

|   | Pág. |
|---|------|
| 1. Problema.....                                  | 6    |
| 1.1 Planteamiento del problema .....              | 6    |
| 1.2 Formulación del problema .....                | 7    |
| 1.3 Objetivo general .....                        | 7    |
| 1.4 Justificación.....                            | 7    |
| 2. Marco referencial .....                        | 9    |
| 2.1 Antecedentes investigativos .....             | 9    |
| 2.2 Marco teórico .....                           | 11   |
| 3. Diseño de la investigación.....                | 17   |
| 3.1 Enfoque y tipo de investigación .....         | 17   |
| 3.2 Línea de investigación institucional .....    | 17   |
| 3.3 Población y muestra.....                      | 17   |
| 3.4 Instrumentos de investigación .....           | 17   |
| 4. Estrategia de intervención .....               | 19   |
| 4.1 Título de la estrategia de intervención.....  | 19   |
| 4.2 Esquema de la ruta de intervención.....       | 20   |
| 4.3 Plan de acción, evaluación y seguimiento..... | 22   |
| 5. Conclusiones y recomendaciones .....           | 28   |
| Referencias .....                                 | 30   |
| Anexos.....                                       | 32   |

## Lista de Figuras

|   |    |
|---|----|
| Figura 1. Ruta de intervención disciplinar..... | 20 |
|---|----|

### **Lista de Tablas**

|   |    |
|---|----|
| Anexo A. Formato del instrumento diario de campo..... | 32 |
| Anexo B. Plan de Acción.....                          | 32 |

### **Lista de fotografías**

|  |    |
|--|----|
| Anexo C. Evidencias fotográficas. Momento 1. actividad 1. .... | 33 |
| Anexo D. Evidencia fotográfica. Momento 4. actividad 1.....    | 33 |

## **1. Problema**

### **1.1 Planteamiento del problema**

Ante la presencia de un determinado clima social en Colombia, que demanda a los niños que sean cada vez más capaces de interactuar en ella, de poder consolidar vínculos socio afectivos en diversos espacios, hallar una serie de oportunidades para compartir y construir acuerdos grupales en forma subjetiva y objetivamente, entre otros. Surgen entonces unos cuestionamientos y operativos por parte de la Secretaría de Educación Nacional para fortalecer el desarrollo integral de los estudiantes en la primera infancia.

En consecuencia, el Ministerio de Educación Nacional con su equipo de trabajo de la Primera Infancia, crean una política pública plasmada en el texto “Desarrollo Infantil y Competencias de la Primera Infancia” (2009), para dar cumplimiento a las mejoras establecidas en dicho nivel. En el documento se enfatiza, por ejemplo, que la relación que el niño tiene con los otros moviliza las diferentes competencias de las dimensiones del ser, contribuyendo así, a la regulación del comportamiento, al control de sus emociones, a la definición de su personalidad, al fortalecimiento de valores, a la conformación de su criterio propio y a la consolidación de su autoestima. De esta manera invita a todos los actores que están en contacto con los niños, de crear espacios educativos con sentido y significado en los cuales los estudiantes puedan interactuar, crear, imaginar, expresar, construir, compartir, transformar y resolver situaciones con otros y con su entorno.

Por tal razón, la idea de realizar esta propuesta, se debe a las observaciones realizadas en el contexto educativo donde actúan los niños del grado Jardín, Institución Educativa Ciudad Modelo en el barrio Ciudad Modelo, comuna 11 del municipio de Cali. En el cual los infantes presentan conductas que vulneran los derechos de los otros; impiden el buen desenvolvimiento de la propuesta de aprendizaje y, se les dificulta prever accidentes, entre otros. Situaciones que han venido incrementándose a lo largo del año escolar.

Es así como, por ejemplo: los niños al pedir permiso para ir al baño, se quedan en otros espacios tirando piedras o subiéndose en los árboles, lo que hace que las docentes vayan por ellos; en la zona del recreo, estos chicos no esperan el turno para subirse en los juegos y empujan a los compañeros; algunos de ellos les gusta estar lejos del grupo lo que hace que todos se dispersen y se demore la siguiente actividad en empezar; se les ve jugar con el agua, dejar las llaves abiertas y meterse en problemas con otros estudiantes más grandes que ellos; gozan al sacar los asientos, los

juguetes, las pertenencias fuera del salón pero no les gusta volver a organizarlos dentro del mismo; quieren salir y comerse la lonchera en momentos no acordados; al intervenir en clase y participar en el proyecto grupal, todos quieren hablar al mismo tiempo y no escuchan a quien habla. De esta manera cuando la docente sanciona la conducta de los chicos, estos comienzan a llorar, a gritar muy fuerte, a tirarse al piso y a lanzar objetos a las personas, lo que hace que otros actores del espacio acudan de inmediato al escenario de los hechos, como el psicólogo, el profesor de apoyo, coordinador, docentes, sin obtener nada a cambio de los menores, continuando estos con las mismas conductas.

Se podría afirmar que los posibles factores que generan estos tipos de comportamientos en los niños, es consecuencia de: la imitación que hace de los otros con los que interactúa (escasa organización con reglas, excesiva normatización con castigos, ejemplos negativos de violencia); experiencias en ambientes hostiles y de falta de afecto; ambientes sobreprotectores; hijos entregados al cuidado de terceros, entre otras consecuencias.

En concordancia con lo referido anteriormente, la propuesta se orienta hacia una investigación cualitativa con un enfoque descriptivo, el cual permite reconocer, expresar y describir, el cómo es y cómo se manifiestan los niños de 4 años, antes y durante el desarrollo de la propuesta con relación a la situación planteada. Por tanto, la motivación de diseñar esta propuesta, es de poder aportar elementos, acciones que faciliten los procesos de construcción y práctica de los acuerdos grupales (normas) de los niños en este nivel de preescolar, y contribuir así en su desarrollo ético, moral e integral del estudiante.

## **1.2 Formulación del problema**

¿Qué estrategias favorecen la construcción y la práctica de los acuerdos grupales en estudiantes del grado Jardín de la Institución Educativa Ciudad Modelo del municipio de Cali?

## **1.3 Objetivo general**

Implementar estrategias lúdicas que permitan la construcción y la práctica de acuerdos grupales en estudiantes del grado Jardín de la Institución Educativa Ciudad Modelo en el municipio de Cali.

## **1.4 Justificación**

La propuesta se convierte en un reto que desde el campo de la psicología y la pedagogía se puede innovar, crear, construir e implementar acciones lúdicas en el ámbito escolar, siendo necesario que hoy en día las dinámicas escolares giren en torno hacia experiencias más lúdicas,

más enriquecedoras, más significativas en la cotidianidad del estudiante, porque es la misma la que puede ayudar a minorizar, a solventar esas situaciones particulares que se presentan en los procesos del desarrollo integral del niño.

En este orden de ideas podemos asegurar que son muchos los factores que en el entorno del niño influyen en la interiorización de pautas de conductas y valores; construir normas y seguirlas no son conductas innatas, los niños no nacen con ellas, son habilidades que se aprenden socialmente, y depende de cómo y en qué medio las adquieren; se considera también como factor, la característica que tienen los niños en esta etapa de la vida, la perspectiva del egocentrismo, en la que se les dificulta a los niños situarse en un plano distinto al suyo, y con esta misma propiedad conciben, describen y actúan en su entorno. Lo que nos hace pensar que la mala conducta de los niños se debe simplemente a que no conocen otra forma de responder ante situaciones que se le presentan.

Por los anteriores factores ambientales y evolutivos en el desarrollo del niño, es necesario justificar una propuesta disciplinar orientada al aprendizaje de habilidades sociales y al desarrollo de un pensamiento empático en los niños, por lo que es importante que desde los diversos roles de los actores del contexto educativo se brinden nuevas experiencias, diferentes a las que los niños traen de sus lugares de residencia, en las cuales ellos puedan concientizarse o darse cuenta de lo que acontece, y se motiven a analizar y participar sobre lo que pueden y no pueden hacer, a crear su propia escala de valores, lo que puede ser válido y no lo es, etc. Todo esto en función a su crecimiento personal, a su influencia proactiva en el medio social y cultural en el que viven.



## **2. Marco referencial**

### **2.1 Antecedentes investigativos**

Como antecedentes dentro del proyecto que se está elaborando tenemos un primer trabajo de Rodríguez & Zapata (2015), titulado “Propuesta pedagógica basada en la lúdica como aporte a la reducción de comportamientos agresivos de los niños de preescolar de la I.E Tomas Cadavid del municipio de Bello”. En el cual las autoras reconsideran los comportamientos de agresividad de los estudiantes de preescolar, en edades que oscilan entre los 4 y 5 años de edad; enfatizan que los problemas de conducta de los infantes son una de las quejas más frecuentes por parte de padres de familia y profesores, ya que constantemente los mismos presentan: dificultades para acatar las normas, comportamientos agresivos, desafiantes, explosiones de ira y rabietas, entre otros.

Expresan que muchos pueden ser los factores que influyen en este tipo de comportamientos, y en general, los niños con estos problemas tienen mucha dificultad para seguir las reglas y comportarse de manera socialmente aceptable, ya que poseen patrones de conducta que afectan en forma negativa a otros y un escaso autocontrol, lo que refleja una dificultad en el trabajo pedagógico en el aula, en los espacios de recreación y socialización.

Teniendo en cuenta las observaciones mencionadas anteriormente, deciden realizar una estrategia basada en la Pedagogía Lúdica estableciendo objetivos, definiendo métodos para alcanzar los objetivos, definiendo indicadores para verificar que fueron logrados, utilizando diferentes estrategias como la recolección y análisis de datos, la observación directa y los diálogos presentados.

Analizada la información de la problemática y teniendo en cuenta el marco teórico direccionado hacia temas, como: agresividad, teorías sobre el comportamiento agresivo, frustración, imitación, factores (situacionales, cognoscitivos, orgánicos), disciplina y autoridad, estrategias verbales, habilidades sociales, pedagogía y lúdica. Se procede luego a realizar e implementar talleres educativos con énfasis en estrategias lúdico pedagógicas con el fin de mejorar en los estudiantes los comportamientos de agresividad, los cuales están relacionados con diferentes variables que inciden en diferente grado en este tipo de comportamiento tales, como: las normas y reglas, el autocontrol, las habilidades comunicativas, la autonomía, la tolerancia a la frustración y la formación en valores.

Al finalizar la propuesta y con el manejo de la evaluación en el aula, los investigadores comprueban que la estrategia aplicada estuvo acorde con las expectativas y objeto de estudio, ya que se logra disminuir considerablemente los comportamientos agresivos de los niños en los diferentes contextos (familiar, social y educativo).

Un segundo proyecto de Díaz, Marrugo & Pérez (2016), que se denomina “Fortalecimiento de la convivencia en el grado transición de la I.E Marco Fidel Suarez, de Turbana, Bolívar, mediante la implementación de estrategias lúdicas”. Los mismos aseguran que el trabajo apunta en función a mejorar la convivencia en el aula de clase del grado transición de la Institución Educativa. En este espacio se comienza a implementar nuevas estrategias lúdicas, involucrando a padres de familias mediante la realización de unos talleres que los motivan y los comprometen a trabajar en valores con sus hijos desde la casa, que luego son reforzados en la Institución; los niños poco a poco van apropiando elementos para lograr resolver diversas situaciones en su diario vivir.

Se considera entonces un trabajo realizado de manera personalizada y directa con la población implicada en la problemática, donde se establece un contacto estrecho, vivenciando y observando de cerca las circunstancias y las situaciones particulares. Por lo que, a través de este proyecto se generan estrategias lúdicas que permiten resolver los conflictos de manera afectiva y efectiva entre estudiantes; a través de la interacción constante con ellos, la aplicación de encuestas, la planificación, la organización y la ejecución de talleres que apuntalan a brindar soluciones inmediatas a las necesidades encontradas en el grado de transición de la Institución educativa, en donde se presentaba un alto índice de agresividad entre los niños, carencia de principios y valores, motivo de gran preocupación.

Es así como se aplican cinco talleres: cuatro dirigidos a estudiantes y uno a padres de familia, estos talleres se caracterizaron por su desarrollo en cuatro fases: una fase de sensibilización, una segunda fase como actividad intermedia, una tercera como actividad de profundización y una cuarta fase de evaluación.

En el desarrollo de la propuesta se puede apreciar las diversas herramientas lúdicas utilizadas como: dinámicas, cuentos en video, cantos, juegos, dramatizaciones, coplas, dibujos y carteleros, todas ajustadas a la edad y situaciones particulares, lo que permitió poder evidenciar el grado de aceptación y concientización tanto en los niños como en los padres de familia y así identificar estrategias para la solución asertiva de los conflictos en el aula, el hogar y también para promover

una sana convivencia no solo en el entorno particular si no haciéndola extensiva a los grados de primaria, según sus propias necesidades.

Una tercera Propuesta de investigación de Morera (2014), que tiene por título “El efecto de un programa de actividades lúdico-pedagógicas que favorecen el proceso de socialización y la integración social de los niños y las niñas del grupo de transición de la escuela San Rafael de Naranjo”. A través de la investigación, mide el efecto de un programa de actividades lúdico-pedagógicas que finalmente favorecen el proceso de socialización y la integración social de los niños, y las niñas del grupo de transición de la Escuela San Rafael de Naranjo; se manipula una variable independiente: actividades lúdicas, para obtener los resultados esperados sobre las variables dependientes: el proceso de socialización y la integración social.

En la escogencia del grupo se utiliza la técnica de observación en forma intencional y a juicio de la investigadora. La propuesta de actividades lúdico-pedagógicas se desarrolla en el período de actividades al aire libre de la jornada de preescolar, como juego dirigido por dos semanas (diez días). Cada día con un juego diferente y la reflexión sobre este con preguntas generadoras por parte de los niños y con la guía de la investigadora-educadora, a fin de favorecer el proceso de socialización y la integración grupal.

Como resultados se da a conocer que, durante la práctica del programa de actividades lúdicas, los niños se mostraron motivados y participativos, logrando cumplir las reglas establecidas.

## **2.2 Marco teórico**

Como sustento teórico de este proyecto se tiene en cuenta las siguientes temáticas con relación a la “Etapa del desarrollo Evolutivo en niños que oscilan entre los 4 - 5 años”, se distinguen las siguientes teorías: la teoría psicosocial, las teorías cognitivas y las teorías socioculturales.

Según la Teoría Psicosocial, el psicoanalista Erikson (1985), expresa que cada etapa del desarrollo significa una situación particularmente compleja por superar, lo que él nombra como la crisis de la madurez; cada persona deberá resolver y crecer potencialmente o por el contrario cuando no se superan los conflictos, las dificultades se direccionarán hacia un fracaso. De esta manera propone su teoría de las competencias, que se hacen presentes en cada una de las etapas de la vida y, que al lograr las mismas el sujeto sentirá la fuerza del ego o la sensación de empoderamiento, permitiendo así resolver las metas de la etapa siguiente; el individuo a medida que va pasando por las diferentes etapas de la vida, y con la interrelación social va desarrollando su consciencia.

Erikson (1985) enuncia ocho estadios psicosociales, aclarando que lo que hace que un individuo supere o no aspectos de una fase a otra, depende del bagaje de características que trae cada persona y el ambiente social que lo empuja, donde cada individuo tiene una historia de vida compleja. De esta manera los niños entre 4 a 5 años de edad (del grado Jardín) se encuentran en el estadio denominado Etapa de Iniciativa versus Culpa (3 – 6 años), es un momento del despertar de la curiosidad en los niños y por tanto es importante abonar a esa creatividad, también se presenta una gran iniciativa por relacionarse con sus iguales mostrando todo lo que saben, sus habilidades y competencias; ante la reacción negativa de los padres frente a la iniciativa y preguntas de los niños, harán que se sientan muy seguramente culpables.

Seguidamente en las Teorías Cognitivas, son aquellas que se concentran en el estudio de la estructura y desarrollo de los procesos del pensamiento, especialmente cómo afecta esto en la comprensión del sujeto sobre su medio. Por ejemplo, en los enunciados de Piaget (1998), se revela que los niños en cada fase de su vida tienen capacidad para resolver determinadas situaciones y/o problemas; se aporta sobre la frecuencia de errores que los infantes tienen en determinadas etapas de la vida, afirmandose que se cometen los mismos errores en determinados tramos de tiempo. Es así, como se establece una secuencia evolutiva en el proceso cognitivo del niño, en periodos de desarrollo evolutivo, así:

- a) Primer periodo, 0 a 2 años: llamado periodo sensoriomotor.
- b) Segundo periodo, desde 2 a 7 años: llamado periodo preoperacional. En la cual observamos que los niños son capaces de utilizar el pensamiento simbólico, que incluye la capacidad de expresarse a través del habla. Los humanos utilizamos signos y símbolos para conocer el mundo, y los niños ya los manejan en este periodo. Sin embargo, este pensamiento simbólico es todavía un pensamiento aún egocéntrico, ya que el niño entiende, percibe el mundo desde su propia perspectiva o panorama.
- c) Tercer periodo, desde los 7 a los 11 años: periodo de las operaciones concretas.
- d) Cuarto periodo, de los 11 años en adelante: periodo de las operaciones formales. Hablamos del adolescente y del adulto.

Según Piaget (1998), la evolución cognitivo se lleva a cabo a través de dos procesos: Organización, que consiste en organizar las ideas que se van asimilando para que tengan un significado, un sentido, que orientan las diversas conductas en situaciones específicas (coordinación de los esquemas-estructuras); el segundo proceso es la adaptación, que consiste en

adaptar las ideas para incluir nuevas formas de pensar (asimilación, acomodación), alternando la estabilidad y el cambio.

En relación con el desarrollo moral, según estas teorías es importante tener en cuenta a Kohlberg (1981), que propone tres estadios generales (con sus subestadios cada uno), así:

- a) Pre-convencional (4 a 10 años): el niño juzga las cosas por las consecuencias de los actos y se hace presente el individualismo; los actos que el niño realiza son siempre pensando en evitar la sanción o el castigo y más bien en recibir la recompensa; como está en proceso del autocontrol, el control de la conducta aún está marcado por autoridades externas.
- b) Convencional (10 a 13): empieza a tener en cuenta las intenciones y el motivo; entiende y asume.
- c) Post-convencional (13 años en adelante): identifica situaciones conflictivas según criterios sociales. Se juzga según criterios interiorizados, las leyes son flexibles dependiendo de la situación.

Finalmente, las Teorías Socioculturales apuntan a que todos los niños van a adquirir las habilidades y los conocimientos propios en la relación con su entorno inmediato. De esta manera el crecimiento y el desarrollo del niño también está mediado por la cultura en la que nace y vive, permeado por las creencias y los valores.

Uno de los principales representantes de estas teorías es Vygotsky (1977), enfatiza en sus escritos que los niños aprenden al interactuar con el contexto y con otras personas, en la cual los adultos van a aportar a los infantes, habilidades y prácticas, tanto sociales como habilidades de tipo intelectual o cognitivo, teniendo en cuenta que la persona puede autorregular el proceso de aprendizaje con su propia actividad y organización.

Se convierte de esta manera la interacción social como el contexto idóneo para adquirir los conocimientos propios de una cultura, siendo el lenguaje el elemento más importante y adquirido mediante esa interacción social; en el aspecto social el desarrollo y la educación son dos procesos que se interrelacionan, donde la educación puede ser un motor del desarrollo.

De esta manera sus teorías tienen como base las relaciones humanas, en que el conocimiento tiene como elemento importante el aspecto social, en la cual las personas aprenden evidentemente con los aportes de otros, permitiendo así, que la interacción social encamine el desarrollo humano; la teoría sociocultural explica que las personas instruidas desarrollan sus competencias y aprenden gracias a la ayuda e intervención de otras personas más hábiles de su contexto (maestros, padres,

compañeros más expertos), lo que es importante para el orientador que entienda y haga correctamente el apoyo.

Lo que es importante en la teoría para el psicólogo son las relaciones entre el individuo, la sociedad y la cultura en la que está inmersa el vivir de cada persona, que por medio de estas los sujetos aprenden e introducen elementos, como: el lenguaje, el arte, el sistema de cálculo, la escritura, y los demás recursos sociales abonados a su pensamiento. Este aprendizaje social producido por el contacto entre las personas y su entorno, es aún más potencializado y consistente cuando influyen otros individuos, y es justificado porque son espacios donde los individuos conviven juntos compartiendo experiencias.

Para el presente pensador, el avance del intelecto es producido por las relaciones sociales, de ahí el surgimiento del concepto de la “zona de desarrollo próximo”, en la que se destacan dos dimensiones: el nivel de desarrollo actual o real que es lo que tiene o trae el alumno, lo que ya sabe y es capaz de hacer y, el nivel de desarrollo potencial lo que el alumno aún no está preparado para hacer por cuenta propia, lo que es difícil de aprender pero con ayuda lo va a potenciar. Entre las dos dimensiones se encuentra la zona de desarrollo próximo, punto en el cual el estudiante puede hacer las cosas, si hay un apoyo, un acompañamiento que lo oriente hacia ese aprendizaje en particular, ya que en forma independiente aún se le dificulta ejecutarlo.

Es así, que para lograr alcanzar nuevos niveles en el desarrollo, se necesita un apoyo especial al que le dio por nombre Andamiaje, espacio de interacción entre una persona que domina el aprendizaje y otra menos experta que se va apropiando del saber en forma progresiva (en forma colaborativa y temporalmente) y pueda salir así, de la zona de desarrollo próximo.

Otro tema con afinidad a la propuesta es “El juego como actividad lúdica”, en el cual el profesor Johan Huizinga (1944) en su libro titulado “Homo ludens”, da por hecho basándose en las investigaciones históricas, que el juego es más antiguo que la misma cultura y ha existido en todas las culturas del mundo, que en su ejercicio no hay límites de edad, condiciones sociales, ni género; da a conocer la importancia de la teoría de los juegos en el desarrollo de los seres humanos, analizando su transcendencia en el aspecto social y cultural. Aclara que el juego tiene varias funciones en la vida de las personas, siendo la función creadora la que hace que al iniciar el juego se vayan generando reglas que con el tiempo se van volviendo costumbres y tradiciones dando forma a la cultura, de esta manera la misma surge en forma de juego.

Afirma que el juego es libre y espontáneo, actividad que establece reglas creando un orden que conlleva a la armonía y a la estética. De esta manera los distintos actos de las personas se van conectando con las características del juego, como se manifiesta con la danza y la música, pasatiempos y recreación importantes dentro de las culturas; de acuerdo al conocimiento previo y a la cultura en que se encuentra inmersa la persona, puede imaginarse la realidad del juego, el cual puede adoptar diferentes imaginarios con sentidos y/o significados según el contexto, lo que hace pensar que el juego no es algo instintivo, sino una participación representativa simbólica que crea cultura.

Además, el autor menciona que el juego es transmitido a través de la cultura de generación en generación y, que también pueden ser modificados según las necesidades de los hombres, pero conservando su esencia, mediante el cual las personas pueden salir de la rutina durante determinados periodos de tiempos.

Otra función importante del juego es sobre el aspecto de lo social, expresa que, según la construcción de los acuerdos, así mismo se adoptan reglas específicas en el juego, afirmando que una verdadera civilización exige un juego limpio, y el distanciamiento de las normas del juego pueden vulnerar o deformar la propia cultura, ya que, si alguno de los jugadores no tiene claro y establecido los valores del grupo, el juego se interrumpe, o termina la persona aislada de los demás. Siendo los valores morales, físicos e intelectuales los requeridos para posicionar el juego en un carácter sociocultural.

Así mismo, la vida no es un juego sino la reinención de muchos juegos que pueden aparecer en diferentes campos (político, educativo, social, entre otros); según el profesor, el jugador juega por cultura y por aprendizaje, no solo por emociones y sentimientos, que ayudan a mejorar habilidades motrices, intelectuales y sociales. De esta manera el concepto “ganar” está relacionado con el juego, ya que ganar es darse a conocer como superior a un otro en el desenlace de una lucha. No sólo se gana en el juego, sino que se ganan otras cosas, como: ideales, conocimientos, valores, honor, prestigio, que no sólo gratifican al jugador, sino que también favorece al colectivo al cual pertenece, es decir, el éxito envuelve a todos los integrantes de una comunidad.

Finalmente, con respecto al tema “Construcción de acuerdos-normas”, se dice que el desarrollo moral de los niños está influenciado y determinado por su ambiente. De esta manera la psicóloga, Hurlock (1966), afirma que la conciencia moral en el niño está a la par con la transición de la

autoridad externa a la interna, y esta se reflejará en hacer el bien común por encima del objetivo personal; destaca los siguientes factores que pueden influir en la moral, como:

La Familia: El perfil de cada uno de los miembros de la familia, se convierte en principal modelo de imitación para los niños, impactando su desarrollo moral a través del uso de pautas como la aprobación y desaprobación, premios y sanciones.

Los compañeros de juego: Llega un momento en el desarrollo del niño en el que éste necesita sentirse incluido dentro de un grupo, para lograrlo debe aceptar y adaptarse a los valores morales del grupo y si es el caso cambiar sus actos para adecuarse, ya que, si no lo hace, se sentirá excluido y con otras sensaciones de rechazo.

La escuela: La relación que tenga el niño con su comunidad educativa (estudiantes, coordinadores, rector, docentes, comités, etc) influye también en su desarrollo moral. Cuando los valores que se enseñan en la escuela y en la casa van por la misma línea, los niños refuerzan aún más su desarrollo moral, pero si por el contrario cada uno trabaja por su lado, el niño entra en un estado de confusión y rebeldía; es importante que el niño exprese libremente sobre los aprendizajes morales a los que accede en la escuela, para que ellos puedan darse cuenta a través de la introspección, qué está bien, qué está mal, y puedan autocorregirse.

Las actividades de recreo: se basan por lo general en los juegos, y en éste se construyen normas que los niños deben respetar, hay momentos de cooperación y momentos en los que afloran los valores que cada niño tiene interiorizado. Además, muchos de los juegos de los niños pertenecen al juego simbólico, donde los niños intentan plasmar lo que ven o creen sobre el mundo de los adultos.

El sexo: No se ha podido demostrar que el sexo influya en el desarrollo moral de los niños por razones congénitas, pero sí es cierto que la sociedad no espera los mismos comportamientos de los niños y de las niñas, efectivamente no se comportan igual. Por ejemplo, las niñas tratan de buscar con todos sus esfuerzos la aceptación social, mientras que los niños son más tranquilos frente a esto. Por otro lado, los niños suelen mostrarse más rebeldes ante las normas y la disciplina que las niñas, desafiando la autoridad.

Los métodos de aprender los valores morales: La forma en la que los niños asimilen los conceptos morales influirá decisivamente en su forma de actuar, sobre todo teniendo en cuenta que en dicho aprendizaje influyen de manera importante las emociones y sensaciones. Si las emociones son favorables servirán como una motivación positiva en su actuación, en su proceder.



### **3. Diseño de la investigación**

#### **3.1 Enfoque y tipo de investigación**

En el presente proyecto investigativo concerniente a las estrategias que favorecen la construcción y la práctica de los acuerdos grupales en los niños del grado jardín, de la institución educativa Ciudad Modelo en el municipio de Cali, se moviliza bajo un tipo de investigación cualitativa, inmersa en el campo educativo y bajo la observación del investigador. Quien, con sentido y significado, recolecta y estudia las diferentes condiciones, aspectos, características y tendencias reconocidas en el objeto de estudio en su contexto educativo. De igual manera le son relevantes los resultados que son direccionados a generar aportes en pro a la solución del problema.

Desde la investigación cualitativa, también se establece como estrategia para el proyecto el enfoque descriptivo, el cual permite reconocer, expresar y/o describir, el cómo es y cómo se manifiestan los niños de 4 a 5 años con relación a la contención, construcción y aceptación de los límites y/o normas en el espacio escolar.

#### **3.2 Línea de investigación institucional**

Sin duda alguna, también se puede relacionar este proyecto con la línea de investigación interdisciplinar de la fundación universitaria los Liberadores, titulada Evaluación, Aprendizaje y Docencia. Se hace la vinculación con respecto a la calidad de la propuesta formativa, ya que es por medio de la práctica docente que se hace un trabajo de intervención para resolver un problema de tipo pedagógico, formativo, en la cual se aplican estrategias lúdicas para que los niños puedan interiorizar los acuerdos y/o normas.

#### **3.3 Población y muestra**

Es clave entonces en el proceso de la investigación, identificar la población de estudio con la que se plantea y da marcha el proyecto, en este caso son los estudiantes del nivel de preescolar del grado Jardín de la Institución Educativa Ciudad Modelo, ubicado en la comuna 11 de la Ciudad de Cali. Los infantes en mención oscilan entre los 4 a 5 años de edad, y en su totalidad son 29 estudiantes (11 niñas y 18 niños), así mismo la muestra viene hacer el total de la población, o sea los mismos 29 niños.

#### **3.4 Instrumentos de investigación**

De igual manera es importante la recopilación, el análisis de la información y el conocimiento de la realidad de la población seleccionada, con el apoyo en este caso de la técnica de la

observación simple, en la cual el observador no se integra o no se involucra con el grupo de estudiantes del grado jardín, pero se da cuenta del comportamiento y/o respuestas de los niños en relación consigo mismo, con los otros y con su entorno, que lo logra a través de la percepción directa con este objeto de estudio y su escenario.

La técnica a su vez está acompañada por un instrumento de investigación denominado el diario de campo (ver anexo A.) que posibilita el diagnóstico inicial, ajustándose a la propuesta, ya que permite observar y describir diariamente los acontecimientos y comportamientos de los estudiantes en los diferentes tiempos y espacios escolares (salón, parque de juegos, restaurante, tienda escolar, canchas, pasillos, baños).

En consecuencia la percepción del observador orientada hacia el objeto de estudio capta las siguientes realidades: los estudiantes del grado Jardín, al pedir permiso para ir al baño se quedan en algún momento de la jornada en otros espacios tirando piedras o subiéndose en los árboles, lo que hace que las docentes vayan por ellos; en la zona del recreo, estos chicos no esperan el turno para subirse en los juegos y empujan a los compañeros; algunos de ellos les gusta estar lejos del grupo lo que hace que todos se dispersen y se demore la siguiente actividad en empezar; se les ve jugar con el agua, dejar las llaves abiertas y meterse en problemas con otros estudiantes más grandes que ellos; gozan al sacar los asientos, los juguetes, las pertenencias fuera del salón pero no les gusta volver a organizarlos dentro del mismo; al intervenir en clase y participar en el proyecto grupal, todos quieren hablar al mismo tiempo y no escuchan a quien habla; en el tiempo del refrigerio y en el restaurante, manosean y juegan con los alimentos de otros; quieren salir y comerse la lonchera en momentos no acordados; botan sus pertenencias, y se apropian de los materiales de sus otros compañeros, sin pedir permiso; ofenden en forma verbal y física ante reclamos de sus pares. De esta manera cuando la docente sanciona la conducta de los chicos, estos comienzan a llorar, a gritar muy fuerte, a tirarse al piso y a lanzar objetos a las personas, lo que hace que otros actores del espacio como el psicólogo, el profesor de apoyo, coordinador, docentes acudan de inmediato al escenario de los hechos sin obtener nada a cambio de los menores, continuando estos con las mismas conductas.

En relación con lo anterior, es posible proyectar el juego reglado y el teatro de títeres, como estrategias lúdicas que pueden permear y dar solución a la problemática, facilitando en los niños, muy probablemente, la adquisición de la consciencia de la existencia de un otro, del respeto, de poder proyectar acciones, prever conductas, y de la necesidad de las normas para la convivencia.

## **4. Estrategia de intervención**

### **4.1 Título de la Estrategia**

*“Respetando los acuerdos forjaremos la amistad”*, es una estrategia de intervención disciplinar que surge como parte del ejercicio de trabajo a través de las observaciones realizadas en el contexto educativo donde actúan los niños del grado Jardín, Institución Educativa Ciudad Modelo en el barrio Ciudad Modelo, comuna 11 del municipio de Cali, en el cual los infantes presentan conductas que vulneran los derechos de los otros; impiden el buen desenvolvimiento de la propuesta de aprendizaje y, se les dificulta prever accidentes, entre otros. Por tanto, la motivación de diseñar esta propuesta, es el poder aportar elementos, acciones que movilicen los procesos de construcción y práctica de los acuerdos grupales (normas) de los niños en este nivel de preescolar, y contribuir así en su desarrollo ético y moral.

## 4.2 Esquema de la Ruta de Intervención

Figura 1. Ruta de intervención disciplinar



Fuente: Elaboración propia.

Ahora es importante comprender como cada momento nutre la estrategia en beneficio de los niños, de esta manera cada cuadro con su título hace alusión a determinadas acciones motivadoras para los niños, encaminadas a brindar elementos para que los mismos se concienticen de sus actos;

puedan proyectar acciones y prevengan consecuencias; construyan y practiquen acuerdos; reconozcan sus cambios personales y autorregulen sus conductas. Los momentos son:

- **Momento 1. Darse Cuenta**

A través del contacto entre los estudiantes en actividades recreativas grupales, experimentarán “El darse cuenta”, que es una forma de conocerse así mismo, saber qué sienten, qué perciben de sí mismos y qué perciben los otros. Teniendo en cuenta lo que les suceden (sus respuestas corporales y emocionales); se dan cuenta de lo que sienten y de cómo responden.

- **Momento 2. Proyectar acciones y consecuencias**

Seguidamente se pasará a la etapa de poder pensar y proyectar nuestras acciones antes de ejecutarlas, a través de cuentos, historias reales, experiencias propias y dramatizaciones con títeres. Los niños comenzarán a conectar sus vivencias con las emociones, intuyendo los posibles efectos cuando las mismas no son controladas. Aquí es más de concientizarse que se pueden evitar molestas situaciones si se piensa antes de actuar.

- **Momento 3. Prever**

Pero después de pensar y concientizarse de las posibles consecuencias, muy seguramente va a prevenirlas. De esta manera los niños entrarán en contacto con juegos de competencia, una oportunidad para que aprendan a controlar sus emociones y sus respuestas, fortaleciendo la capacidad de la autorregulación que permite dirigir la conducta en el sentido que se desee.

- **Momento 4. Construir acuerdos grupales**

En esta etapa le será más fácil participar en la construcción de acuerdos, pues ya tiene más sentido y significado la importancia de las mismas en sus actividades grupales; la actividad se iniciará dejando jugar al grupo sin indicarles las reglas de los juegos, luego se consignará lo que experimentan y las posibles soluciones recomendadas por ellos mismos. De esta manera ellos mismos van sintiendo la necesidad de ir creando normas para interactuar con el otro de la mejor manera.

- **Momento 5. Practicar los acuerdos grupales**

Ya interiorizada la importancia de las reglas y normas en su diario vivir, se motivará a los estudiantes a desarrollar las mismas actividades lúdicas grupales descritas en el momento o fase anterior y otras, en las que inicialmente se dejará claro los acuerdos trazados por todo el grupo para su práctica (se tiene en cuenta la participación colaborativa del grupo).

### • Momento 6. Reconocer los cambios y sus ganancias

Finalmente, como actividades de reflexión, se motivará a cada estudiante para que en forma espontánea pueda decir ¿Qué pasaba antes con él o ella, cuando no tenían en cuenta las reglas establecidas para jugar o desarrollar alguna actividad? Y ¿Qué pasa ahora cuando tiene en cuenta las reglas establecidas por el grupo?

Los niños van adquiriendo mayor capacidad para reconocer y manejar situaciones emocionales complejas. Al aprender a manejar sus emociones, asimilan y entienden que son ellos los que tienen el control de cualquier situación en la que se encuentren. Los cambios conductuales están asociados con la reducción de la conducta problemática de los niños.

### 4.3 Plan de acción, evaluación y seguimiento

**Tabla 1. Plan de acción** “Estrategias que favorecen la construcción y la práctica de los acuerdos grupales en los niños del grado jardín de la institución educativa Ciudad Modelo del municipio de Cali”



| INSTITUCIÓN EDUCATIVA CIUDAD MODELO – CALI  |   |   |   |   |  |
|---|---|---|---|---|--|
| Docente Encargada: Claudia Maritza Acero Vega.  |   |   | Tiempo de ejecución:<br>Fecha de Inicio: febrero 19/2020    Fecha de Culminación: marzo 13/2020 |   |  |
| Población: 29 niños entre los 4 y 5 años de edad.   |   |   | Grado: Jardín<br>Nivel: Preescolar  |   | Espacio: miércoles y viernes.<br>Lugar: Salón de clases y patio de juegos  |
| Objetivo del Proyecto: Implementar estrategias lúdicas que permitan la construcción y la práctica de acuerdos grupales en estudiantes del grado Jardín de la Institución Educativa Ciudad Modelo en el municipio de Cali. |   |   |   |   |  |
| Momento / Actividad   | Objetivo  | Descripción – Estrategia metodológica   | Fecha/ duración   | Recursos  | Evaluación y Seguimiento   |
| Momento 1.<br>“Darse cuenta de”   |   |   |   |   |  |
| Actividad 1.<br><br>“Así pensamos, así actuamos en el juego libre”  | Reconocer características de un ambiente problemático en su organización. | 1.Sentados los niños en el suelo se les presenta los rincones del salón disponibles para jugar en cualquiera de estos. Rincones de: títeres, de disfraces, de música y de juegos didácticos, pero con la condición de una vez terminada la actividad deberán dejar todos los rincones organizados.<br>2.Terminada la actividad se sentarán los niños en el suelo (en forma de semicírculo) para socializar la experiencia anterior a través de la pregunta – respuesta, comentando todo lo que pasó y se observó. | Miércoles<br><br>febrero 19<br><br>2 horas  | <b>Humanos:</b><br>1 Docente<br>29 estudiantes<br><br><b>Físicos:</b><br>-Salón de clases.<br>- Sillas<br>- Mesas.<br>Rincones con:<br>-Títeres.<br>-Instrumentos musicales.<br>-Disfraces.<br>-Juguetes.<br>-Juegos didácticos.<br>-celular. | Técnica de Evaluación: la Observación.<br>Instrumento de seguimiento y observación: el diario de campo.<br>Aspectos que se tuvieron en cuenta en la observación:<br><i>-La participación individual y grupal:</i> En general la participación fue activa y espontánea en los diferentes Rincones dispuestos en el salón.<br><i>-Los intereses y motivaciones provocados en los estudiantes:</i> Inicialmente se suscita interés por el juego libre en los diferentes rincones del salón.<br>Al final de la actividad, se presenta en forma general desmotivación por tener que organizar el salón (dando vueltas por todo el salón; señalamiento a otros para que recojan y organicen; se acusa a los demás de hacer el desorden no él o ella).<br><i>-Las respuestas (cognitivas, motoras y emocionales) durante el desarrollo del ejercicio:</i> Se presenta durante el juego en los rincones situaciones conflictivas entre los niños (arrebato sin consentimiento; sacar a empujones a los compañeros de sus rincones; lloriqueos, gritos, insultos, groserías hacia los otros |

|   |   |   |   |   |  |
|---|---|---|---|---|--|
| <b>Actividad 2.</b><br><br>“Reflexiono de mí mismo, escucho a los demás, y me concientizo de mi comportamiento” | Identificar en sí mismo actitudes conflictivas a través de la reflexión y autoevaluación. | 1. Sentados los niños frente al televisor, se les explica que el video que van a ver a continuación es una grabación de ellos mismos jugando en los rincones del salón. Su intención es regalárselo a las familias de recuerdo, pero hay un problema, no se sabe si será agradable o no para ellos, por lo que se les invita a verlo primero y recibir sus comentarios.<br>2. De esta manera se les invita a observar, pensar e identificar ¿qué cosas no les gusta? y ¿Por qué no les gusta?   | Viernes<br><br>febrero 21<br><br>1 hora   | <b>Humanos:</b><br>1 Docente<br>29 estudiantes<br><br><b>Físicos:</b><br>-Salón de clases.<br>- Sillas.<br>-Televisor.<br>-Memoria.                                     | como manipulación de hacerse lo que él o ella quiere). Lo que permite aseverar que los niños continúan en la etapa egocéntrica y la habilidad de organización no es costumbre para ellos.<br><i>-Con respecto a la Reflexión frente al seguimiento de los acuerdos (causas-consecuencias):</i> Los niños en el momento final de la reflexión expresaron posibles supuestos de las causas y consecuencias de las desorganización y peleas entre ellos (no se hace caso, no se pide permiso, hay niños desobedientes, groseros, gritones, cogen lo que no les pertenecen sin permiso, molestan, no ayudan, son perezosos; no se puede jugar tranquilo, nos hacen llorar y enojar, no queremos que sean nuestros amigos que se vayan a otra parte, no queremos prestarle nada por groseros, por pegarnos). Lo que nos indica que la norma no está interiorizada en ellos, no es una habilidad aprendida, y esto ha influido en el aumento de comportamientos agresivos.   |
| <b>Momento 2.</b><br><b>“Proyectar acciones y consecuencias”</b>  |   |   |   |   |  |
| <b>Actividad 1.</b><br><br>Cántelo con emoción.   | Reconocer los estados emocionales en ellos mismos y en los demás.                         | A través de la lúdica: Expresión dramática-juego.<br>-Sentados en sus sillas en forma de semicírculo, juegan los niños tratando cada uno de cantar un trozo de su canción favorita, pero expresándola con la emoción correspondiente a la paleta que escogió al azar del centro (todo el grupo junto con la docente le pueden ayudar y acompañar en este divertido ejercicio). El niño observa la paleta y se le pregunta:<br>¿Qué siente la carita?<br>¿Cuándo podemos estar así? ¿Puedes imitar la carita? Etc.<br>Seguidamente se les invita a entonar la misma canción acompañada de gestos corporales exagerados, asociados a la emoción escogida al azar (el grupo puede ayudarlo). Luego todo el grupo repite la canción con la correspondiente dramatización emocional.<br>-La otra alternativa es hacer la imitación frente a los espejos. | Miércoles<br><br>Febrero 26<br><br>1 hora | <b>Humanos:</b><br>1 Docente<br>29 estudiantes<br><br><b>Físicos:</b><br>-Salón de espejos.<br>-Sillas.<br>-Paletas de caritas:<br>Alegre, triste, miedo, ira, asombro. | Aspectos observados:<br><i>-La participación individual y grupal:</i> Para que logran sentir más seguridad los niños en sus presentaciones, se les permitió dramatizar su emoción desde sus puestos (sin salir al frente), luego les fue más fácil hacerlo desde los espejos. Lo quiere decir que la flexibilidad en los acuerdos garantizó la participación de todos. Se ganó confianza y seguridad.<br><i>-Los intereses y motivaciones provocados en los estudiantes:</i><br>La actividad provoca motivación e interés en su desenvolvimiento porque produce creatividad, imaginación y goce en los niños (en medio de risas, se colaboraron unos a otros para poder imitar y proyectar las emociones).<br><i>-Las respuestas (cognitivas, motoras y emocionales) durante el desarrollo del ejercicio:</i> Es importante resaltar el esfuerzo personal de cada uno por reconocer y expresar los estados emocionales representados; los cambios presentados en su expresión gestual y corporal llevaron a los niños a descifrar en medio de risas, las emociones a veces fáciles para ellos (tristeza, alegría, enojo), como otras un poco confusas para interpretar (sorpresa, miedo, ira, repugnancia, orgullo).<br><i>-Con respecto a la Reflexión frente al reconocimiento y proyección de sus emociones:</i> Los niños hablaron sobre sus emociones identificadas y en qué momentos se pudieran presentar. Con predisposición a justificar sus impulsos en contra del otro, cuando algo no les gusta. |



|  |   |  |   |  |   |
|--|---|--|---|--|---|
| <b>Actividad 2.</b><br>“Estudio de Casos”                    | Explicar posibles causas y consecuencia de algunas experiencias rutinarias.                               | <p>-Los niños sentados en el tapete en forma de semicírculo mirando a la docente. Se les presenta dos casos (imágenes en láminas grandes) para que ellos puedan pensar, reflexionar, lanzar supuestos y posibles respuestas de lo que puede pasar con el comportamiento de los niños de los casos.</p> <p>1. Estudio de caso: se presenta a un niño con una serie de conductas de desobediencia (se escapa del salón, se va solo para la casa, se sale de la casa sin permiso, tira piedras, se va a jugar con niños más grandes).</p> <p>2. Estudio de Caso: se presenta a una niña que grita en todo momento llamando la atención, haciendo berrinches, dañando los juguetes de otros niños, pegándole a sus amigos.</p> | Viernes<br><br>Febrero 28<br><br>1 hora | <p><b>Humanos:</b><br/>1 Docente<br/>29 estudiantes</p> <p><b>Físicos:</b><br/>-Salón de clases.<br/>-Tapete.<br/>-Láminas de los estudios de casos.</p> | <p>Aspectos observados:</p> <p><i>-La participación individual y grupal:</i><br/>En medio del desorden para opinar, se trazaron acuerdos para poder escucharse mejor (Pedir la palabra alzando la mano, esperar el turno, escuchar a quién habla), de esta manera se garantizó la participación de cada uno de los estudiantes.</p> <p><i>-Los intereses y motivaciones provocados en los estudiantes:</i><br/>La actividad con imágenes para descifrar las actuaciones de los personajes, provoco imaginación y movilizó hipótesis (supuestos) y trascendencias de los comportamientos frente a situaciones.</p> <p><i>-Las respuestas (cognitivas, motoras y emocionales) durante el desarrollo del ejercicio:</i> Todos los niños respondieron desde sus experiencias de vida, comentando estados de ánimo y respuestas provocadas en ellos. Relacionando de esta manera sus vivencias con los sucesos presentados en las imágenes de los casos.</p> <p>-Es importante continuar con dinámicas donde el niño pueda reconocer, proyectar emociones y sentimientos, con el fin de ayudarles a incrementar la percepción de control sobre aquello que les pudiera pasar o enfrentar.</p>  |
| <b>Momento 3.</b><br><b>“Prever”</b>                         |   |  |   |  |   |
| <b>Actividad 1.</b><br>“Estatua una contención de emociones” | Demostrar pautas de autocontrol en el manejo de la frustración frente a situaciones de la vida cotidiana. | <p>1. Juego de Estatuas: Los niños se ubican de pie en una fila a una distancia del árbitro que les da la espalda. Cuando el árbitro dice: 1,2,3 (tiempo de avance de los niños hasta llegar al árbitro) ¡ESTATUA! y se voltea frente a los niños, estos tienen que quedar quietos como estatuas, no pueden reír, ni enojarse, ni renegar, cuando el árbitro los toque, los cambie de posición, etc. Deben contener sus emociones o perderán.</p> <p>-Se hace reflexión de lo que vivenciaron en el juego al final de la actividad.</p>  | Miércoles<br><br>Marzo 3<br><br>1 hora  | <p><b>Humanos:</b><br/>1 Docente<br/>2 Auxiliares.<br/>29 estudiantes</p> <p><b>Físicos:</b><br/>-Parque del preescolar.</p>                             | <p>Aspectos observados:</p> <p><i>-La participación individual y grupal:</i><br/>Cuando se les invita a jugar siempre la participación es total, en forma activa y espontánea.</p> <p><i>-Los intereses y motivaciones provocados en los estudiantes:</i><br/>La actividad provoca desafíos en los niños, y eso los motiva en gran manera. El contener la emoción no es fácil para ellos, pero cada vez que se intenta repetir la acción, se procura hacerlo de la mejor manera para no dejarse sacar del juego. Aunque les produjo mucha risa, también renegaron y se enojaron por las retiradas del juego, finalmente se acepta lo pactado como garantía a una nueva oportunidad en el desafío del juego.</p> <p><i>-Las respuestas (cognitivas, motoras y emocionales) durante el desarrollo del ejercicio:</i><br/>Al saber que perderían si se movían, se reían, hablaban o se enojaban ante cualquier estímulo de afuera, hacía que el esfuerzo personal por contener la emoción fuera cada vez mayor.</p> <p><i>-Con respecto a la Reflexión frente al prever y controlar emociones:</i> Los niños pueden expresar lo que sintieron y la dificultad por contener las mismas. De esta manera se destaca el oportuno aprendizaje que hacen los niños con respecto a la contención de las emociones a través de ejercicios, como:</p> |



|  |  |   |                                      |  |   |
|--|--|---|--------------------------------------|--|---|
|  |  |   |                                      |  | El reconocimiento de emociones en ellos y en los demás; ejercitación de la respiración para calmarse; pensar lo que está pasando y darse cuenta que puede responder de otras maneras menos agresivas.   |
| <b>Momento 4.</b><br><b>“Construir Acuerdos Grupales”</b>  |  |   |                                      |  |   |
| <b>Actividad 1.</b><br><br>“Construimos acuerdos para respetar los espacios y la relación con los demás” | Construir acuerdos grupales en beneficio a una sana convivencia. | <p>1. Los niños sentados en sus cojines frente a la docente (quien escribe y pega las láminas del cuento en el tablero) motiva a los niños a crear un cuento con las posibles reglas para el uso de los juegos del parque de preescolar. La docente aclara que se dará permiso para ir a jugar libremente en el parque de preescolar, si se construyen las reglas en forma colaborativa y se practiquen en el tiempo de permanencia. Para tal fin la docente entrega a los estudiantes ocho láminas con imágenes de niños con conductas positivas y negativas en los diferentes juegos del parque.</p> <p>2. Como actividad final, en el parque se invita a todos los niños a construir un juego partiendo de sus vivencias. De esta manera surge el juego de la “Bulla”.</p> <p>Niñas y niños trazan acuerdos y repiten cantando:</p> <p>Con permiso yo me voy,<br/>-Las niñas van a pasar.<br/>Con permiso yo me voy,<br/>-el puente van a pasar.<br/>¡Heeeee! Caramba<br/>¡Heee! (bis)<br/>- ¡Ay hombre! (se quejan las niñas)<br/>- ¿Qué pasó, pasó, pasó? (contestan los niños).<br/>-Queremos pasar el puente y no podemos (expresan las niñas).<br/>- ¿Por qué? ¿Por qué? (preguntan los niños).<br/>-Porque los niños tienen que: buscar más maderos y colocar en el puente; caminar como cangrejos; nadar como pescados; raspar coco</p> | Viernes<br><br>Marzo 6<br><br>1 hora | <p><b>Humanos:</b><br/>1 Docente<br/>29 estudiantes</p> <p><b>Físicos:</b><br/>-Salón de clases.<br/>-Sillas.<br/>-Tablero.<br/>-Marcador.</p> | <p>Aspectos observados:</p> <p><i>-La participación individual y grupal:</i><br/>La libertad y flexibilidad que brindan las dos actividades lúdicas, ponen en juego además de la atención, imaginación y creatividad en los niños, una participación activa y espontánea en propuestas nuevas frente a la situación particular. Se percibe menos interrupciones en la comunicación en general, teniendo en cuenta que se levanta la mano para pedir la palabra, y se escucha con más atención.</p> <p><i>-Los intereses y motivaciones provocados en los estudiantes:</i><br/>Las estrategias lúdicas planteadas (el cuento y el juego) para construir normas y/o acuerdos, provocan a los niños además de socializar sus reglas, el poder expresar vivencias de sus contextos culturales en que han crecido. De esta manera cinco estudiantes del Municipio de Buenaventura movilizan la propuesta de la creación del juego contando sus vivencias y enseñando a los otros sobre sus raíces. Los mismos proponen sacar los instrumentos y disfraces para seguir jugando con los compañeros. La propuesta es extraordinaria en cuanto los inspira, los despierta a imaginar y producir su mundo en forma simbólica.</p> <p><i>-Las respuestas (cognitivas, motoras y emocionales) durante el desarrollo del ejercicio:</i> se generan soluciones a través de los saberes culturales donde han crecido los niños. Expresan y representan en forma simbólica sus formas de vida y tradiciones, como: normas, formas de hacer sus oficios, de relacionarse, las cosas que hay en su medio, su lenguaje y dichos.</p> |

|  |  |   |   |  |  |
|--|--|---|---|--|--|
|  |  | para comer; mazamorrar y sacar oro; bailar el meneío; deshierbar con el machete; conseguir caña y hacer una balsa, etc. (los niños imitan, explican y vuelven a cantar).  |   |  |  |
| <b>Momento 5.</b><br><b>“Practicar los acuerdos grupales”</b>                      |  |   |   |  |  |
| <b>Actividad 1.</b><br>“practicando los acuerdos aprendo a convivir con los demás” | Aplicar los acuerdos grupales en los juegos tradicionales. | <p>1. Inicialmente con la participación del grupo, se expresa la importancia de seguir las reglas de la actividad. Ya clarificado el tema se inicia el juego.</p> <p>-Juego Agua de Limón: Los niños cogidos de la mano cantan, agua de limón, vamos a jugar, el que quede solo, solo quedará. ¡Jey! El que hace árbitro dice un número, por ejemplo, el tres, entonces todos los jugadores deberán formar grupos de tres, el que se quede sin grupo pierde y se sale de la rueda.</p> <p>Se vivencian otros juegos expuestos por ellos mismos.</p> | <p>Miércoles</p> <p>Marzo 10</p> <p>2 horas</p> | <p><b>Humanos:</b><br/>1 Docente<br/>29 estudiantes</p> <p><b>Físicos:</b><br/>-La cancha de fútbol de la institución.</p> | <p>Aspectos observados:</p> <p>-<i>La participación individual y grupal:</i><br/>Cuando se les invita a jugar siempre la participación es total, en forma activa y espontánea.</p> <p>-<i>Los intereses y motivaciones provocados en los estudiantes:</i><br/>Los juegos provocan motivación e interés en su marcha porque produce creatividad, imaginación y goce en los niños (en medio de risas, se colaboran unos a otros para poder imitar, competir, compartir y proyectar sus saberes y emociones).</p> <p>-<i>Las respuestas (cognitivas, motoras y emocionales) durante el desarrollo del ejercicio:</i><br/>Se hacen presentes algunos momentos de conflicto, en las cuales la docente motiva a dar solución para poder continuar los juegos. De esta manera los niños hablan con la persona o personas afectadas (tranquilo eso no es para llorar, ahora vuelves a jugar; mira yo no gané y no lloré; no se puede empujar, ni pegarles a los compañeros, entre otras respuestas) dando posibles soluciones.</p> <p>Durante los juegos también se presentan sanciones, como: retiradas del juego, quedarse congelados por un tiempo, aislarse hasta calmarse, volver a empezar, etc. Frente a conductas, como: el hacer trampa, no esperar el turno, pegarle o empujar al compañero, al que responda con grosería o moleste mucho.</p> <p>Reconsideraciones, como: considerar si entra o no al juego, desde nuevos puntos de vista o condiciones si es necesario, se llama a cambiar el comportamiento por respeto de todos y, el pedir disculpas a las personas afectadas.</p> <p>-Es importante continuar con dinámicas donde el niño pueda practicar acuerdos, reconocerlos, y enmendarlos, con el fin de ayudarles a incrementar la percepción de la relación con el otro, controlar su sentir y su actuar frente a situaciones que no les pudiera gustar o fuesen de su agrado.</p> |

| Momento 6.<br>"Reconocer los cambios y ganancias"                                |  |   |                                       |   |   |
|--|--|---|---------------------------------------|---|---|
| <b>Actividad 1.</b><br><br>"Soy ejemplo de cambio para construir un mundo mejor" | Reconocer los cambios de comportamiento que favorecen la relación con el entorno | 1. Hacer un breve ejercicio de reflexión sobre los cambios y ganancias que han tenido los estudiantes para jugar y estar con los otros en los diferentes momentos y espacios. Empleando el juego "tingo, tingo, tango": en este ejercicio los niños podrán expresar sus diferentes percepciones frente al tema, suscitar diálogos e intercambio de saberes entre ellos.<br>El juego consiste: Los niños sentados en el piso en forma de círculo, rotan un balón en dirección hacia la izquierda, entregando el balón en las manos del compañero que está a su lado, mientras el árbitro (que está de espaldas) dice "tingo, tingo..." en el momento que diga ¡Tango! Se para el movimiento de la pelota, y el niño que quede con ella, podrá expresar que situaciones cree que han cambiado en la relación con los compañeros, en los diferentes espacios, entre otras. | Viernes<br><br>Marzo 13<br><br>1 hora | <b>Humanos:</b><br>1 Docente<br>29 estudiantes<br><br><b>Físicos:</b><br>-Salón de clase.<br>-Pelota. | Aspectos observados:<br><i>-La participación individual y grupal:</i><br>El juego es provocador de todos los tipos de expresiones y ánimo en los niños, de esta manera los alienta a opinar y a expresar sus sentimientos al respecto sin ningún problema.<br><i>-Los intereses y motivaciones provocados en los estudiantes:</i><br>El juego provoca motivación e interés en la marcha porque incentiva a los niños a hablar con soltura sobre el tema. Es así, como al haber estado anteriormente en contacto con un proceso significativo de actividades, en la actualidad los niños pueden configurar seguridad y empoderamiento para hablar con cierta propiedad sobre lo que está mal o bien, o lo que tiene que cambiar y cómo hacerlo para lograr el respeto y la armonía con su entorno. |

Fuente: Elaboración propia

## 5. Conclusiones y recomendaciones

La observación ha permitido reconocer, describir y expresar el cómo es y cómo se desenvuelven los niños de 4 a 5 años con relación a la construcción, contención y aceptación de los límites y/o normas en el espacio escolar; muchos son los factores en el ambiente que han influenciado en el desarrollo moral de los niños, como: la familia, los compañeros, la escuela, las actividades de recreo, entre otros. Lo que demuestra que estas habilidades sociales se aprenden de los otros y de la cultura, es así como, la propuesta en mención potencia el aprendizaje de las normas en los niños a través de un proceso de acciones lúdicas, inscritas en momentos secuenciales con sus respectivos objetivos, que según los resultados encontrados se concluye que:

La libertad y la flexibilidad que han brindado las actividades lúdicas empleadas, como los juegos, cuentos, dramatizaciones y ritmos musicales, ponen en juego además de la atención, la imaginación y la creatividad en los niños, una participación activa y espontánea, De esta manera han facilitado la libre expresión de sus pensamientos y de sus nuevas propuestas frente a situaciones particulares.

Asimismo, se moviliza gran interés y motivación del aprendizaje en los estudiantes en la medida en que ellos puedan manipular con libertad los cuentos y los juegos de roles, intercambiando saberes culturales (movimientos, ritmos, dichos, expresiones, tradiciones, normas, relaciones, etc) que los inspira a explicar su vida y a generar soluciones, resignificando así su mundo de manera simbólica.

Es de resaltar que, dentro del desenvolvimiento de los mismos juegos, los niños no solo han tenido en cuenta las reglas, sino también las sanciones, como: las retiradas del juego, quedarse congelados por un tiempo, aislarse hasta calmarse, volver a empezar, etc. Frente a reconocimiento de conductas, como: el hacer trampa, no esperar el turno, pegarle o empujar al compañero, al que responda con grosería o moleste mucho, entre otros; también han tenido en cuenta las reconsideraciones y correctivos, como: considerar si entra o no de nuevo al juego, desde nuevos puntos de vista o condiciones si es necesario, se llama a cambiar el comportamiento por respeto de todos y, el pedir disculpas a las personas afectadas. Aspectos sociales que han sido imitados del adulto y aprendidos de su medio.

Es importante también resaltar que las experiencias lúdicas han propiciado el trabajo de equipo como espacio para la aceptación de sí mismo y del otro en el intercambio de vivencias, conocimientos, ideales y aportes para la construcción y práctica de las normas.

Además, se puede concluir que ha sido alentador y extraordinario en la implementación de las estrategias lúdicas, la activación no solo de la dimensión lúdica, sino también las otras dimensiones del desarrollo del ser humano, como: la ética, la estética, la motricidad, la socioafectiva, la cognitiva, la comunicativa y lo trascendente que, según el principio de la integralidad, cada una de las acciones lúdicas desarrolladas las potencializó. De manera que es acertado el reconocimiento de lo lúdico creativo en los procesos pedagógicos en el preescolar.

En consecuencia, al implementar las estrategias lúdicas en el proyecto en sus diferentes momentos, como son: la concientización de los actos, proyección de acciones y consecuencias, prevención y control de sus actos, construcción y práctica de acuerdos, reconocimiento de los cambios y ganancias personales-grupales. Los estudiantes han logrado construir y practicar acuerdos básicos, además contener gradualmente sus emociones. De esta manera los estudiantes han podido configurar seguridad y empoderamiento para hablar con cierta propiedad sobre lo que está mal o bien, lo que se tiene que cambiar y el cómo hacerlo para lograr el respeto y la armonía en su entorno.

Teniendo en cuenta todos los resultados se puede manifestar las siguientes recomendaciones: Es importante continuar con dinámicas-lúdicas donde el niño pueda practicar acuerdos, reconocerlos, y enmendarlos, con el fin de ayudarles a incrementar la percepción de la relación con el otro, controlar sus emociones y su actuar frente a situaciones desagradables para ellos.

Se recomienda que los procesos o momentos aplicados en la presente propuesta puedan ser ajustados en futuras propuestas, ampliando o reduciendo el número de momentos según sean las necesidades, expectativas y etapas de vida de los actores beneficiados.

## Referencias

- Correa, M., Orozco, C., Orozco, M., Puche, R., y otros. (2009). Documento No.10 Desarrollo infantil y competencias en la primera infancia. Bogotá, Unidad MEN.
- Díaz, B., Marrugo, M., & Pérez, B. (2016). *Fortalecimiento de la convivencia en el grado transición de la I.E Marco Fidel Suarez, de Turbana, Bolívar, mediante la implementación de estrategias lúdicas*. Fundación universitaria los Libertadores, Bogotá, Colombia.
- Erikson, E. (1985). *El ciclo vital completado*. Buenos Aires: Ediciones Paidós.
- Huizinga, J. (1944). *Homo Ludens* IIs 86. Swizerland: Routledge.
- Hurlock, E. (1966). Desarrollo psicológico del niño. Madrid: Ed. Castillo.
- Kohlberg, L. (1981). *The Philosophy of Moral Development. Moral Stages and the Idea of Justice*. San Francisco, CA: Harper & Row Pubs.
- Morera, A. (2014). *El efecto de un Programa de Actividades Lúdico-Pedagógicas que favorecen el Proceso de Socialización y la Integración social de los niños y las niñas del grupo de transición de la Escuela San Rafael de Naranjo*. Universidad Estatal a Distancia de Costa Rica.
- Piaget, J. (1998). *Introducción a Piaget: Pensamiento, Aprendizaje y Enseñanza*. México: Longman, S.A.
- Rodríguez, P., & Zapata, A. (2016). *Propuesta pedagógica basada en la lúdica como aporte a la reducción de comportamientos agresivos de los niños de preescolar de la I.E Tomas Cadavid del municipio de Bello Antioquia*. Fundación universitaria los Libertadores, Bogotá, Colombia.

Vygotsky, L.S. (1977). *Pensamiento y Lenguaje*. Buenos Aires: La Pléyade.

## Anexos

### Anexo A. Formato del instrumento diario de campo.

|  |  |
|--|--|
| <b>INFORMACIÓN BÁSICA</b>                  |  |
| Fecha:                                     |  |
| Colegio:                                   |  |
| Docente:                                   |  |
| Grado:                                     |  |
| No. De estudiantes:                        |  |
| Hora de inicio – finalización:             |  |
| Objetivo de la Sesión:                     |  |
| Descripción de lo Observado:               |  |
| Análisis e interpretación de lo observado: |  |

Fuente: Elaboración propia

### Anexo B. Tabla1. Plan de acción

| INSTITUCIÓN EDUCATIVA  |          |                                       |   |                          |                          |
|------------------------|----------|---------------------------------------|---|--------------------------|--------------------------|
| Docente Encargada:     |          |                                       | Tiempo de ejecución:<br>Fecha de Inicio:                      Fecha de Culminación: |                          |                          |
| Población:             |          |                                       | Grado:  | Espacio:                 |                          |
|                        |          |                                       | Nivel:  | Lugar:                   |                          |
| Objetivo del Proyecto: |          |                                       |   |                          |                          |
| Momento / Actividad    | Objetivo | Descripción – Estrategia metodológica | Fecha/ duración   | Recursos                 | Evaluación y Seguimiento |
| Momento 1.             |          |                                       |   |                          |                          |
| Actividad 1.           |          |                                       |   | Humanos:<br><br>Físicos: |                          |

Fuente: Elaboración propia



**Anexo C. Evidencias fotográficas. Momento 1. actividad 1. “Así pensamos, así actuamos en el juego libre” (Rincones)**



Fuente: La Autora



Fuente: La Autora



Fuente: La Autora



Fuente: La Autora

**Anexo D. Evidencia fotográfica. Momento 4. actividad 1. “Construimos acuerdos para respetar los espacios y la relación con los demás” (Juego la Bulla)**



Fuente: La Autora